

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ

«Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»
XVIII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XVIII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**PROCEEDINGS
of the XVIII International Scientific Conference
for students and young scholars
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**2023
Астана**

УДК 001+37
ББК 72+74
G99

«GYLYM JÁNE BILIM – 2023» студенттер мен жас ғалымдардың XVIII Халықаралық ғылыми конференциясы = XVIII Международная научная конференция студентов и молодых ученых «GYLYM JÁNE BILIM – 2023» = The XVIII International Scientific Conference for students and young scholars «GYLYM JÁNE BILIM – 2023». – Астана: – 6865 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.

ISBN 978-601-337-871-8

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

УДК 001+37
ББК 72+74

ISBN 978-601-337-871-8

**©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2023**

аумағында экскурсиялар үнемі өткізіліп тұрады. ЭКСПО билеттерінің бағасы 1500 теңгені құрайды.

Көрменің барлық аумағында қажетті инженерлік коммуникациялар-сумен жабдықтау, энергиямен жабдықтау, кәріз, WI-FI және т.б. орналасқан.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. ЕХРО-2017: указ. / Научная библиотека ВКГТУ им. Д. Серикбаева. - Усть-Каменогорск, 2017. - 28 с.
2. Ирина Коробьина: Музей. Проектируя будущее. Кучково поле, 2017 г.
3. Радикальная музеология, или Таклиуж «современны» музей современного искусства? Клэр Бишоп, 2014 г, Ad Marginem.
4. Для музеев нет табу. 50 статей за 10 лет Михаил Пиотровский, 2016 г, Арка.

ӘОЖ 7.067

ЗАМАНУИ ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРІНІҢ КАНТРИ СТИЛІНДЕГІ ДӘМХАНАНЫҢ НЕГІЗГІ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Қалыбек Айман Бақтиярқызы

kalubek.ayman@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ «Дизайн және инженерлік графика» кафедрасының
2 курс студенті, Астана, Қазақстан
Ғылыми жетекші – Б.Б. Белесарова

Кантри стилі – бұл ауылдағы рух пен пішіндердің талғампаздығын біріктіруге мүмкіндік беретін кеңістіктердің ерекше дизайны. Көбісі мұндай дизайнды американдық немесе классикалық украин үйі түрінде елестетуге дағдыланған. Шын мәнінде, кез-келген елдің өмірін жарқын Бавария ауылының түсінен бастап Француз провинциясының талғампаздығына дейін суреттей алады. Бұл Швейцариялық шале, Мексикалық фазенда, Британдық коттедж болуы мүмкін, бәрі қол жетімді және бәрі түсінікті және кейде олар бір жобада біріктірілуі де мүмкін.

Кантри – бұл қонақтарға демалуға және белгілі бір елдің атмосферасына, мыңдаған шақырым жерде орналасқан ауыл әлеміне еруге мүмкіндік беретін экологиялық таза және жайлы стиль. Қай ел таңдалса да, бастысы-стильдің негізгі ережелері мен ерекшеліктерін білу, табиғи және экологиялық таза материалдар. Кантри өте заманауи материалдарды оның ішінде тегіс пластикті қолдануды ұнатпайды. Тартылған төбелерден бас тартуға тура келеді. Басымдық – ағаш, тас, керамикада болуы керек. Мұның бәрі жиһазда да, қабырғаларды сәндеу немесе безендіруде де болуы мүмкін. Қойылатын бұйымдардың көбісі – сөрелер, үстелдер, орындықтар және жұмсақ жиһаздар. Қабырғаларды өңдеу кезінде бедерлі сылақ пен мата тәріздес тұсқағаздарға ерекшелік беріледі. Табиғи материалдар имитациясы бар суреттер, өсімдік тәріздес оюлар міне осылардың барлығы көрік беріп тұрады. Табиғи ағаштар мен кірпіштің бөліктерін сақтап қалу керек.



Сур. 1 Кантри стиліндегі дәмхананың дизайн интерьері

Қабырғаларды безендірудің кейбір нұсқаларында ағаш панельдер немесе шпон қолданылады. Түс гаммасы әртүрлі, бірақ тым ашық болмай, пастелді түстер қоюлатылған түрлерімен үйлесуі мүмкін. Сондай-ақ, белгілі бір елдің түс ерекшелігіне төтеп беру керек. Оны табиғи мотивтермен толықтыра отырып: теңіз толқыны, ағаш, құрғақ шөп және т.б. түстерді алуға болады. Едендерді безендіру кезінде паркет, плитка, тас қолданылады. Бұл жерде заманауи материалдарды пайдаланудың тіптен қажеті керек емес, әйтпесе олар жалпы стиль байланысын бұзады. Ерекше суреттері немесе арнайы ою-өрнектері бар ескі кілемдер мен төсеніштер еденді безендіруге көмектеседі. Ал кей жағдайларда балшықтан жасалған бұйымдармен толықтыруға тура келеді.

Жиһазды таңдаған уақытта тым жарқырамайтын әшекейлері бар бейтарап өнімдерге артықшылық беру керек. Кантридің таңдалған бағытына байланысты ірі ойылған бұйымдар, оюланған үстелдер, өріліп тоқылған креслолар және т.б. қолданылуы мүмкін, кеңістікті тартымды және қызықты етуге мүмкіндік береді, жайлылық пен өз локанизмін жоғалтпайды. Сонымен қатар, дәмханадағы бұл стиль негізінен жиһаздың көмегімен жасалады. Мұндай бөлмелерде ол іс жүзінде басты орынды алады. Оюланған үстелдер мен сөрелер екпінді дұрыс орналастыруға, сондай-ақ кеңістікті аймақтарға бөлуге мүмкіндік береді.

Мұндай мекемелерде түс гаммасын шектен тыс асырып алмау маңызды. Реңктер қызметкерлерді де, қонақтарды да алаңдатпауы үшін тыныш және ұстамды түстерді таңдау керек. Сондай-ақ, үстелдерді безендіруге көбірек мән беру қажет. Үстел бетіне әдемі өрнектелген немесе тығыз табиғи матадан жасалған жапқыш, француз майшамдар қоятын әсем ыдыстар немесе гүл шоқтары салынған керамикалық вазалар болуы мүмкін. Кестеленген жастықтар мен көрпелерді орындықтарға немесе креслоларға қоюға болады.

Сонымен, дәмхана интерьерін Кантри стилінде безендіру жарқын түстерді талғампаздықпен үйлестіруге мүмкіндік береді. Дизайнда табиғи реңктер қолданылады: терракота, сары, табиғи ағаш түстері, зәйтүн, жасыл және шөп реңктері, ашық көгілдір, ақ, бозғылт көк. Қабырғалар жиіктермен, кейде сылақпен толықтырылады. Жоғарыда айтып өткеніміздей жиһазға баса назар аударылады, барлық нұсқалармен жиһаз үйлесімді де ыңғайлы болуы керек. Кантри стиліндегі киімдегі қызметкерлер әрқашан назар аударады және қызықты. Келушінің қай «елде» болатыны маңызды емес. Дәмхананың дизайн интерьерін жасау кезінде кантри стилін түсіндірудің негізгі принципі – бұл табиғи материалдар, көркем декорацияның болмауы, ағаш жиһаз және жеңіл көркемдік үйлесімділік. Ауыл стиліндегі дәмханада көңіл-күй көтеріледі, мұнда қайта оралуға, кешті отбасымен немесе достарымен өткізуге деген ұмтылыс пайда болады.

Кантри ашық түстерден қорықпайды бірақ түстер палитрасын 3-4 реңкке дейін шектеу өте маңызды. Дизайнерлер қанық жасыл, көк, қызыл және жұмсақ пастель палитрасы бар заманауи кантри қолданатын дәстүрлі елді ажыратады. Қабырғалар мен тоқыма бұйымдарын безендіру кезінде реңктер мен гүлді-өсімдік өрнектерінің комбинациясына рұқсат етіледі. Әрлеу материалдары ғана емес, сонымен қатар жиһаздар да қолайлы түстерді таңдайды үстелдер, орындықтар, дивандар және креслолар мейрамханалар мен дәмханаларға арналған.

Кантри стиліндегі дәмханада әрине ағаш өте жеңілден және қою түрлерге дейінбасым. Еліктеу құпталмайды, сондықтан әрлеу үшін массив немесе соңғы шара ретінде шпон таңдалады. Жиһаз жабдықтарында да интерьер заттары сенімді, үлкен болуы керек, кеңістіктің көп бөлігін толтыруы керек. Дәмхана дизайнында шынайылыққа қол жеткізу әрқашан қиын. Қарапайым болып көрінетін кантри стилі туралы айтатын болсақ, бұл өте қымбат. Табиғилық қазір жоғары бағаланады және сіздің көптеген қонақтарыңыз қарбалас қаладан тыныш Альпі ауылына ұзақ рейстерсіз барғысы келеді.



Сур.2 Кантри стиліндегі дизайн интерьері

Бүгінгі таңда білім алушыларға сабақ беру барысында әсіресе осы стильде жұмыс жасау өте оңай, өйткені білім алушылардың көпшілігі алыс аймақ ауылды жерден келеді сондықтан бірден жұмыс жасауға кірісіп кетеді. Ауыл тіршілігін еске түсіру, елестету, бейнесін бірден көз алдарына келтіру оларға жеңіл. Ауылды жердің тұрмыс тіршілігіне қанық, табиғи материалдарды жетік меңгерген кантри стиліндегі дәмханамен жұмысты өте жоғары деңгейде орындайды. Дәмхананың интерьерінде әр түрлі реңктер мен текстуралыматаларды қолдана алды, алдымен қолдан салынған сызбаларында бірден көрсете алды және стильдің мәніне мән беріп тоқталды да толықтыра білді. Таңдалған табиғи мақта матадан немесе зығырдан жасалған перделер немесе үлкен гүлдермен безендірілген классикалық римдік перделер керемет көрінеді. Өсімдік мотивтерінен басқа, ең жақсы нұсқа-тор және жолақтар.



Сур. 3 Француз провинциясының Бавария ауылдары

Текстуралы бояулар, текстуралы сылақ және ағаш панельдер жеңіл аяқталмаған атмосфераны құруға көмектеседі. Қабырғалар өте тегіс болмауы керек, оларды фотосуреттермен немесе басып шығарулармен безендіруге болады. Едендерді материал таңдағанда, практикалық тұрғыдан қамқорлық жасаған абзал, өйткені мейрамханалар мен дәмханалар көп келушілерге ие.

Табиғи ағашпен немесе таспен қапталған электрлік немесе газды камин жайлылық жасайды. Оның қасында, клеткалы дастарханмен жабылған ағаш жақтаудағы үстелде, сол түстегі жастықтар, жұмсақ диванға жайғасқан қонақтар өздерін үйдегідей сезінеді. Елдік бағыттың танымал болуының құпиясы міне осында. Дәмхана безендіру кезінде әр ұсақ-түйекке дейін мән беру керек.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Ахремко В.А. Сам себе дизайнер интерьера. Иллюстрированное пошаговое руководство/В.А. Ахремко. – М.: Эксмо, 2018. – 96 с.
2. Боун Э. Дизайнер интерьера / Э. Боун. – М.: Махаон, 2018. – 288 с.

3. Герасимов Д.Б. Дизайн интерьера квартиры и загородного дома на компьютере в Arcon Home 2/Д.Б. Герасимов. СПб.: Наука и техника, 2008. 256 с.
4. Джилл М. Гармония цвета в дизайне интерьера. М. Джилл., 2005. 160 с.
5. Косо Й. Квартира. Загородный дом. Планировка и дизайн интерьера/Й. Косо. М.: Контэнт, 2011. 214 с.
6. Кузина Е. А. Дизайн интерьера общественного пространства магазинов. М.: Юрайт, 2020. 122 с.

UDC 7.012.185

STUDY AND ANALYSIS OF THE RELEVANCE OF GAME PRODUCTION

Makash Aitolkyn Kurakkyzy

Makash.aytolkyn@gmail.com

5th year student of the Department «Design and Engineering Graphics» of L.N. Gumilyov
ENU, Astana, Kazakhstan
Scientific advisor – Begimbay K.M.

With this article, I want to open a cycle about game development. The purpose of which is to give an understanding of what GameDev consists of and how to start making your own games.

In the beginning, I will talk about the general process of creating a game, its stages. In the second part of the article, we will go through the directions in game development, and where you can learn more about it.

How are games created?

As a rule, the game is about transferring experience to the player, teaching him something. (See Game Design). True, often our ideas and assumptions are imperfect, and tend to change over the course of development. The game itself consists of a huge amount of code and assets (resources, graphics, animations, icons, models, textures, etc.). When we change our idea, we have to redo a lot of work, the project becomes more complicated, the graphics are drawn again. So development is delayed and becomes incredibly painful.

A lot of studios and just developers have come up with a simple but effective process that allows you to make a game with minimal rework. Naturally, it is not absolute, but for a start I think that's it.

In short, the development process is divided into three stages.

1. Pre-production.

This is usually the stage of testing ideas, collecting concepts, developing design, appearance, and prototypes of the game. The most important thing at the pre-sale stage is to check the quality of our gameplay, to determine the mechanics and feel of the game.

Some game designers create paper game prototypes and play them as a team to test their ideas. Then digital prototypes are created. As soon as possible, a game is created without graphics, without features, but with key gameplay and mechanics. If the game at this stage is boring and not interesting, it will always be the same, regardless of whistles and wishlists. This is why prototypes are so important.

In parallel, at this time, they collect as many references as possible that will help explain the idea of the game to other people.

As a rule, a good result of this stage is a synchronous understanding of the team of what the game should be, the main document of the game, and the prototypes that have been tested, confirmed the ideas or hypotheses of the game. (Picture1)

2. Production.

At this stage, as a rule, the code and assets of the game are created. Artists draw, coders code, sound engineers write sound, level designers create levels, in general order and idyll. Without a doubt, everything is not as simple as described here, and there are many techniques to synchronize